مجلة كلية التربية

تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وسبل مواجهتها

(بحث مستل من رسالة الماجستير)

إعداد

ريهام حسن الحسانين حسن عيطة

باحثة ماجستير بقسم أصول التربية

أ.د / هناء إبراهيم سليمان

أستاذ أصول التربية – كلية التربية –جامعة دمياط

١٤٤٥ ه _٢٠٢٣م

تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وسبل مواجهتها

المستخلص

هدف البحث الحالي إلى تقديم مجموعة من السبل المقترحة لمواجهة تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية بمؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وذلك من خلال التعرف على الأسس النظرية للألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال، والوقوف على تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط، واستخدم البحث المنهج الوصفي، واستخدم الاستبانة كأداة لجمع البيانات وتم تطبيقها على عينة قوامها (٣٥٨) من موجهات ومديرى ومعلمات رياض الأطفال بمحافظة دمياط، وتوصل البحث إلى ضرورة تطوير البنية التحتية التعليمية وخاصة بمؤسسات رياض الأطفال من خلال توفير وسائل وبرامج الكترونية تخدم العملية التعليمية، وتوفير أجهزة ولوحات إلكترونية تناسب جميع الأطفال، وتدريب المعلمات بشكل مستمر على توظيف الألعاب الإلكترونية والتكنولوجية في تقديم أنشطة تعليمية للطفل، وتخصيص ميزانية لتوفير الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال، ضرورة تبنى وزارة التربية والتعليم توفير تطبيقات وألعاب الكترونية تعليمية ملائمة لمناهج رياض الأطفال وتدريب المعلمات على تلك التطبيقات.

الكلمات المفتاحية: مؤسسات رياض الأطفال، الألعاب الإلكترونية.

Challenges of Utilizing Electronic Games in Kindergarten Institutions in Damietta Governorate and Ways to Address them.

Abstract

The current research aims to present a set of suggested ways to confront the challenges of employing electronic games in kindergarten institutions in Damietta Governorate, by identifying the permanent, by identifying the permanent foundations of electronic games in cooperative kindergartens and identifying the challenges of employing electronic games in kindergarten institutions in Damietta Governorate, by identifying the permanent foundations For electronic games in cooperative kindergartens and identifying the challenges of employing electronic games in kindergarten institutions in Damietta Governorate, Partners in Damietta Governorate, For several reasons, to search for recipes, indicators, and data and apply them to one and the same, usually 358 kindergarten directors and teachers in Damietta Governorate, The research concluded that it is necessary to develop the educational infrastructure, especially in kindergarten institutions, by providing electronic means and programs that serve the educational process, providing electronic devices and boards suitable for all children, and continuously training teachers to use electronic and technological games in providing educational activities for children, Allocating the expansion of electronic games in kindergarten, including the Ministry of Education, providing applications and small electronic games for kindergarten curricula, and training teachers on those applications.

Keywords: Kindergarten Institutions, Electronic games

مقدمة

تحول أنظار العالم إلى تطوير التعليم ومحاولة توظيف التطور التقني والمستحدثات التكنولوجية في مجال التعليم، لأنها تعمل على توظيف الحواس وتنمية المهارات الحسية، وأصبحت الألعاب الإلكترونية جزءاً من حياة الصغار اليومية وإذا تم ممارسة الطفل للألعاب الإلكترونية بشكل معتدل سوف تؤدى إلى آثار إيجابية في تحسين النمو المعرفي.

وقد أكدت نتائج دراسة سالم (٢٠٢١) على أهمية نشر الوعي بأهداف استخدام التكنولوجيا الرقمية في الروضات وذلك لقدراتها على إكساب الأطفال مهارات إضافية وخلق نوع من الإبداع لدى الأطفال في محاولتهم للوصول للمعرفة.

وتعطى غالبية دول العالم عناية خاصة لمرحلة رياض الأطفال استجابة لاحتياجات الأطفال، وأولياء أمورهم، وأصحاب الأعمال، والتجدد المستمر للمعرفة الذي يتطلب أطفالا أكثر ذكاء وقدرة للتعامل مع المستجدات، ومواجهة تحديات المستقبل، فمؤسسات رياض الأطفال لها دور أساسي في النجاح المدرسي ودعم التنمية الشاملة ومن خلال تلك المؤسسات يستطيع الطفل تكوين صورة عن المدرسة والنظام الصفي والتعود على الضبط واحترام الوقت وكيفية الجلوس والاستئذان وأمور كثيرة يدركها ويعمل على تطبيقها من خلال الممارسة والتطبيق (جاسم،٢٠١٩، ١١٣).

وتعمل مؤسسات رياض الأطفال على إعداد الأطفال للمدرسة وتربيتهم من خلال إكسابهم المعلومات المهمة التي تساعدهم في التعلم بطريقة أفضل في المراحل التالية، وتحفزهم على التعلم من خلال توفير الفرص التي تطور مهاراتهم، واستخدام الألعاب الإلكترونية يعد أسلوباً للتعلم يعمل على تحقيق أهداف معينة

باستخدام وسائل تفاعلية وفقاً لمعايير معينة يتفاعل معها الطفل وتوفر له التغذية الراجعة وفقاً لاستجابته (Alzeer,2017,3).

ففي المجتمعات العربية أصبحت الألعاب الإلكترونية ظاهرة حقيقية فلم يعد غريباً أن الأطفال لا تنجذب إلى الألعاب التقليدية وينجذبوا إلى الألعاب الإلكترونية وممارستها لدرجة أنها أصبحت جزءاً من نمط حياتهم وأصبحت الأسواق ممتلئة بمختلف أنواع الألعاب الإلكترونية ومن الصعب تجاهل وجود أنواع من الألعاب الإلكترونية الخطيرة على الفرد والمجتمع (الدهشان، وسويلم،٢٠٢١، ٦).

ولقد تطورت الألعاب التعليمية إلى الصورة الإلكترونية التي تعمل على الكمبيوتر والإنترنت والهواتف النقالة والأجهزة اللوحية لتلبي احتياجات الأطفال فتساعد على التعلم وإنمـــاء الشخصية والسلوك، وتقريب المفاهيم وإدراكهـــا وتعتبر أداة فعالة في تفريد التعليم وتنظيمـــه لمواجهـــة الفروق الفردية وتعليم الأطفال وفقاً لإمكاناتهم وقدراتهم وأداة تواصل بين الأطفال، كما تعمل على تنشيط القدرات العقلية وتحسن الموهبة الإبداعية لدى الأطفال (عبد الرحيم،٢٠١٥، ٣٠٥).

مشكلة البحث

لم يعد استخدام التكنولوجيا ترفاً تعليمياً بل ضرورة بسبب ما تقدمه التكنولوجيا من سلع وخدمات جديدة وما تقدمه من ابتكارات تتسم بانخفاض السعر وقد تكون أكثر جذبا، حيث تولد الحاجة إلى محاولة تفعيلها في العملية التعليمية في كل المراحل ومحاولة الاستفادة من تلك المستحدثات وخصوصا في رياض الأطفال، وظهرت في الآونة الأخيرة الألعاب الإلكترونية بشكل كبير جدا في العالم، وأصبحت الألعاب الإلكترونية تستخدم في كثير من الأوقات وخصوصا بين الأطفال.

ويوفر التعلم الإلكتروني للطفل الشعور بالمتعة أثناء عملية التعلم، فاستخدام الأشرطة السمعية، وبرامج التأثيرات الصوتية، وشاشات العرض التي تسمح بالتفاعل بينها وبين الطفل مكنت الطفل من الحصول على المعلومة بطريقة أكثر كفاءة، ومن ثم يجب أن تسعى معلمات رياض الأطفال إلى ممارسة التعلم الإلكتروني القائم على الألعاب الإلكترونية وغيرها، لأن تجاهلها قد يؤدي لفصل الطفل عن البيئة المحيطة به، فالمعلمة الناجحة قادرة على تكوين علاقة تكاملية بين البيئة والتعلم (الكدش وأبو طالب،٢٠٢١، ٢٠).

ويواجه أطفال الروضة بعض الصعوبات في تعلم الكلمات حيث أن تذكرها بدون فهمها ليس طريقة مثالية لتعلم الكلمات بالإضافة إلى أن الطرق التقليدية في تعلم كلمات اللغة لن يمكن الطفل من استيعابها لذلك فإن الطرق الحديثة في التعليم تعمل على تجديد معرفة الطفل الخاصة بالكلمات حيث أنها أكثر ملاءمة وتعمل على تحفيز الطفل أكثر من الطرق التقليدية حيث أن العالم مليء بالتغييرات، لذلك فإن الطفل في حاجة لتعلم اللغويات بطريقة تتلاءم مع العالم الحديث لذلك، فإن المعلمات في حاجة إلى استخدام الاستراتيجيات الحديثة لتعزيز وتطوير اللغويات لدى هؤلاء الأطفال ومنها الألعاب الإلكترونية (Al Natour&Hijazi,2018,195).

ومن ثم أصبح على معلمات رياض الأطفال توظيف التكنولوجيا والألعاب الإلكترونية في التعليم بشكل منظم حتى يتمكن الطفل من ممارستها في المنزل، وعلى المعلمات تنمية قدراتهن على تفعيل تلك الألعاب بما يتناسب مع التطورات التكنولوجية في إعداد الطفل (سالم،٢٠٢١، ٤٨٠).

وقد أكدت دراسة جعفر (٢٠٢٢) ضرورة نشر الثقافة التكنولوجية بين معلمات رياض الأطفال وأهمية الألعاب الإلكترونية ودورها الفعال في مرحلة رياض الأطفال، ووضع معايير محددة لاختيار الألعاب المناسبة وتدريب المعلمات على

توظيف الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال، والعمل على توفير الإمكانات المادية والبشرية لمساعدة معلمات رياض الأطفال في توظيف الألعاب.

وقد أكدت دراسة الدوسري (٢٠٢٣) على قلة توافر الأجهزة وضعف البنية التحتية، وقلة الوقت المتاح لمتابعة لجميع الأطفال، وكثرة أعداد الأطفال بالصف، وإزعاج الطلبة في أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية وأكدت على ضرورة الاهتمام بالألعاب الإلكترونية ومحاولة توظيفها بشكل جيد.

وقد أكدت دراسة فلين وآخرين (flynn et al,2019) على أن الألعاب الرقمية تركز بشكل كبير على تطوير المهارات الأكاديمية مثل تعلم الحروف والأرقام والأشكال وعلى القراءة والعلوم المرتبطة بالمحتوى التي تقدمه هذه الألعاب وأن الأطفال تستمتع بشكل كبير بممارسة هذه الألعاب وتعزز النشاط العقلي لديهم بتركيزها على الذاكرة والانتباه والمعرفة وحل المشكلات.

وقد قامت الباحثة بدراسة استطلاعية على عينة من معلمات رياض الأطفال ومديري مؤسسات رياض الأطفال وموجهات رياض الأطفال قوامها (٣٠) فرداً من محافظة دمياط وتم طرح الأسئلة التي توضح واقع توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط.

حيث اتفق (٨٠%) من أفراد العينة على وجود العديد من المعوقات التي تعاني منها مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وتعوق توظيف الألعاب الإلكترونية، ومنها:

١- ضعف الإمكانات المادية لتوفير الألعاب الإلكترونية.

٢- ضعف قدرة المعلمة على توظيف الألعاب الإلكترونية في وقت الحصة، وذلك نظراً لوجود أعداد كبيرة من الأطفال داخل القاعة.

٣- قلة توفير الألعاب الإلكترونية المناسبة للأطفال.

٤- ضعف تدريب المعلمات على كيفية دمج الألعاب الإلكترونية في عملية التعلم داخل الروضة.

٥- صعوبة توفير ألعاب إلكترونية مناسبة لكل المناهج برياض الأطفال.

٦- النظرة السلبية من قبل أولياء الأمور في للألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال.

٧- ضعف التوعية بأهمية الألعاب الإلكترونية في تعليم وتربية الأطفال.

وتأسيساً على ما سبق سعى البحث إلى الإجابة عن الأسئلة الآتية:

١- ما أهم الأسس النظرية للألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال؟

٢- ما أهم تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط؟

٣- ما أهم السبل المقترحة لمواجهة تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط؟

أهداف البحث

هدف البحث الحالي إلى تقديم مجموعة من السبل المقترحة لمواجهة تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وذلك من خلال:

١- التعرف على الأسس النظرية للألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال.

٢- الوقوف على تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط.

أهمية البحث

تمثلت أهمية البحث الحالي فيما يلي:

أولاً: الأهمية النظرية، وتمثلت في:

١- اهتمام الدولة وجهودها المستمرة للنهوض والارتقاء بعملية التربية والتعليم بمؤسسات رياض الأطفال لأنها أساس المراحل التعليمية.

٢- استجابة لما أوصت به العديد من الندوات والمؤتمرات المحلية والعالمية في تطوير التعليم وتوظيف المستحدثات الإلكترونية في التعلم لما لها من إيجابيات في التعليم.

ثانيا: الأهمية التطبيقية، وتمثلت في:

١- يؤمل أن يستفيد من نتائج البحث القائمون والمسئولون عن التعليم في مؤسسات رياض الأطفال، ومخططو السياسة التعليمية في مصر.

٢- يؤمل أن تفيد نتائج البحث الأطفال الصغار في التعلم وتوظيف الألعاب الإلكترونية بشكل يسهم في رفع أداء الأطفال المتعلمين للارتقاء بجودة التعليم.

منهج البحث

على ضوء مشكلة البحث وأهدافه، استند البحث على المنهج الوصفي، وذلك نظراً لطبيعة مشكلة البحث، حيث تم بمراجعة الأدبيات المرتبطة بمتغيرات البحث والمتمثلة في الوقوف على تحديات تطبيق الألعاب الإلكترونية بمؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وسبل مواجهتها بما يساعد المختصين وواضعي السياسة التعليمية في توظيف الألعاب الإلكترونية في التعليم.

أداة البحث

استخدام البحث الاستبانة وذلك بهدف الوقوف على تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط.

وتم تطبيق الاستبانة على عينة قوامها (٣٥٨) من معلمات ومديرى مؤسسات رياض الأطفال وموجهات رياض الأطفال بمحافظة دمياط.

حدود البحث

تمثلت حدود البحث فيما يلي:

١- **الحدود الموضوعية:** التعرف على تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وسبل مواجهتها.

٢- **الحدود الجغرافية:** مؤسسات رياض الأطفال الحكومية بمحافظة دمياط حيث تضم (٢٤٩) روضة وفق تقرير الإدارة العامة لمديرية التربية والتعليم بمحافظة دمياط للعام الدراسي (٢٠٢٢/٢٠٢٣م).

٣- **الحدود البشرية:** عينة طبقية من معلمات رياض الأطفال ومديري رياض الاطفال وموجهات مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط.

٤- **الحدود الزمنية:** طبقت الاستبانة في الفصل الدراسي الثاني من العام الدراسي ٢٠٢٢/٢٠٢٣.

مصطلح البحث

الألعاب الإلكترونية

من خلال عرض بعض التعريفات لمفهوم الألعاب الإلكترونية في الإطار النظري للبحث تم التوصل إلى التعريف الإجرائي التالي:

الألعاب الإلكترونية: " ألعاب على هيئة رقمية تقدم مجموعة من الأنشطة الهادفة التي يشترك فيها طفل أو أكثر، عن طريق توفير بيئة محكومة بضوابط وقواعد تمزج بين المنافسة والتشويق والدافعية والمرح من أجل تحقيق أهداف تربوية بمؤسسات رياض الاطفال"

إجراءات البحث

سار البحث وفق ما يلي:

أولاً: وضع الإطار نظري حول الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال.

ثانياً: إجراء الدراسة الميدانية للوقوف على تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط.

ثالثاً: التوصل إلى بعض السبل مقترحة لمواجهة تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط.

وفيما يأتي تفصيل لما سبق.

أولاً: إطار نظري حول الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال.

سيتناول البحث في هذا الجزء الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال من حيث مفهومها وأهدافها وأهميتها وفوائدها ومخاطرها، ودور معلمة رياض الاطفال في توظيفها ومعوقات توظيفها بمرحلة رياض الأطفال، وفيما يلي توضيح ذلك.

أ- مفهوم الألعاب الإلكترونية بمرحلة رياض الاطفال

الألعاب الإلكترونية هي استخدام التقنية والرسوم المتحركة في تقديم تنافس مع الحاسوب أو مع لاعب آخر إما موجود فعليا على أجهزة الحاسوب أو الهواتف النقالة والتلفاز والفيديو أو عبر الإنترنت ويتم فيها إشباع حاجة اللاعبين وتسود

روح التحدي والمغامرة عبر مراحل متعددة، تتدرج من السهولة إلى الصعوبة، وهي نشاط ينخرط فيه الأطفال ويتميز بقواعد معينة (الطيبانى،٢٠٢١، ٦٥٤).

كما أنها بيئة تقدم مجموعة من الأنشطة الهادفة التي يشترك فيها لاعب أو أكثر، وذلك من خلال توفير بيئة مصطنعة محكومة بضوابط وقواعد وقيود تمتزج فيها المنافسة والتشويق والدافعية والمرح، وتعرف أيضا بأنها نشاط تعليمي يقدم في شكل لعبة إلكترونية محددة الأهداف والقواعد وليس بالضرورة وجود فوز أو خسارة بها، لأن الهدف الرئيس منها هو دعم وتطوير العملية التعليمية وجعلها أكثر تحفيزا وتشويقا (بهنسى،٢٠٢١، ٨٨٢).

كما أنها جميع الألعاب المتاحة في شكل أجسام الكترونية رقمية، وتشمل ألعاب الكمبيوتر وألعاب الإنترنت وألعاب الفيديو والهاتف الذكي، فهي نشاط ينخرط فيه اللاعبون في صراع تحكمه قواعد معينة بطريقة تؤدي إلى نتائج يمكن قياسها (Etman &Omar,2023, 1173).

ومن خلال ما تم عرضه من تعريفات للألعاب الإلكترونية يمكن التوصل إلى التعريف الإجرائي الآتي:

الألعاب الإلكترونية تعنى ألعاب على هيئة رقمية تقدم مجموعة من الأنشطة الهادفة التي يشترك فيها طفل أو أكثر، عن طريق توفير بيئة محكومة بضوابط وقواعد تمزج بين المنافسة والتشويق والدافعية والمرح من أجل تحقيق أهداف تربوية بمؤسسات رياض الأطفال.

ب- أهداف الألعاب الإلكترونية بمرحلة رياض الاطفال

تتعدد أهداف الألعاب الإلكترونية بمرحلة رياض الأطفال وتتمثل في (محمد،٢٠١٨، ١٨١):

١- تلبي احتياجات الطفل فسيولوجيا.

٢- تساعد على تحقيق المتعة والتسلية لدى الطفل.

٣- تسهم في تحقيق أهداف الأنشطة والبرامج التعليمية المقدمة للطفل.

٤- تعمل على تحقيق الأهداف الوجدانية عن طريق سهولة الاتصال والتفاعل مع الآخرين.

كما أن من أهداف الألعاب الإلكترونية تحفيز الطفل نحو التعلم من خلال الأساليب المرئية والمسموعة والحركية التي توفرها هذه الألعاب والتي تساعد الطفل على الاندماج والتعرف على المفاهيم الهندسية وبالتالي تقوية التخيل العقلي Al Mohtadi (et al,2019,146).

ج–أهمية الألعاب الإلكترونية بمرحلة رياض الاطفال

يعد استخدام الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية وسيلة فعالة في توصيل المعلومة وتبسيطها، ونظرا لاهتمام الأطفال وانجذابهم للمعلومة المقدمة باستخدام الألعاب الإلكترونية والتي تخاطب أهم حاستين من حواس الطفل وهي (البصر _ والسمع) التي تقوم على تقديم المنهج بصورة شيقة مما يساعد في تحقيق معايير الجودة في مرحلة رياض الأطفال (الكردى،٢٠٢١، ٣٠).

كما يعد استخدام الألعاب الإلكترونية من أكثر الأساليب فعالية في تعلم الكلمات اللغوية حيث يمكن للمعلمة إضافة محتويات مختلفة يستخدم فيها الطفل هذه الكلمات من أجل التواصل وتبادل المعرفة والتعبير عن آرائهم، وتعمل استخدام الألعاب الإلكترونية على تقوية وتطوير قدرات الطلاب في اللغة الانجليزية (AlNatour&Hijazi,2018 ,198).

ولقد تغيرت الأجيال وأصبح جيل أطفال الديجيتال يختلف عن الأجيال السابقة، واختلفت كمية المعلومات التي يحصل عليها الطفل في الآونة الأخيرة في الروضة عن المعلومات التي كانت تقدم لأطفال الجيل السابق وأيضاً الخبرات تفوق بكثير،

واستخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم يسهم في زيادة المعلومات لأنها تقوم على محاكاة الحواس مما يساعد في سرعة الفهم والتعلم الذي يحتاجها أطفال الديجيتال (قويدر،٢٠٢٢، ١١٨٧).

ومن مميزات الألعاب أنها تساعد على تطوير المهارات المعرفية والمكانية والحركية وتحسين مهارات تكنولوجيا المعلومات والاتصالات، ويمكن استخدامها لتدريس الحقائق وتعمل أيضا على زيادة الإبداع أو تقديم أمثلة عملية على المفاهيم والقواعد التي يصعب توضيحها في العالم الحقيقي ويمكن أن تكون مفيدة بشكل خاص لإجراء التجارب التي قد تكون خطرة في الحياة الحقيقية مثل استخدام المواد الكيميائية الخطرة (ابن صقر، وعبد المقصود،٢٠٠١٩، ١٤).

كما تشجع على نمو النطق واكتساب مهارات جديدة بطريقة ممتعة وهي مصدر يدفع الطفل إلى التعلم، وكما أن الألعاب الإلكترونية هي أداة فاعلة من أدوات تعليم التفكير والتدريب عليه حيث يقوم فيها اللاعب بخطوات منظمة وهذا يسهم في إكساب الطفل المزيد من المعرفة التي لا يمكن أن يصل إليها إلا من خلال التفكير (الأنصارى،٢٠٢٠، ٣٠٨).

د- فوائد الألعاب الإلكترونية ومخاطرها بمرحلة رياض الأطفال

لتحقيق الفوائد المرجوة من التعلم من خلال استخدام الألعاب الإلكترونية فإنه يجب قبولها على أنها أسلوب للتعلم وليس مضيعة للوقت، ويتوقف نجاح استخدام هذه الألعاب الإلكترونية على المعلمة واختيارها للألعاب المناسبة التي تناسب مستويات هؤلاء الأطفال واهتماماتهم وأنماطهم وخصائصهم واستخدامها ألعاب تعاونية لتقليل القلق لدى الأطفال وخلق جو من المرح داخل الفصل حيث أن استخدام الألعاب الإلكترونية يساعد الأطفال على تعلم اللغة والكلمات الجديدة من خلال اللعب

والتفاعل ويسمح هذا النوع من أساليب التعلم للأطفال بأن يكونوا أكثر نشاطاً وسعادة في العملية التعليمية(Al Natour&Hijazi,2018,198).

ومن إيجابيات الألعاب الإلكترونية كما ذكرتها دراسة طلبه (٢٠٢١، ٣٨٤):

١. تناسب إمكانيات الطفل وخصائصه باختلاف قدراته ومستوياته الاجتماعية والعقلية.
٢. توفر للطفل فرص التعلم عن طريق الاكتشاف وتنمية حب الاستطلاع.
٣. التعلم باستخدام الألعاب الإلكترونية يتم عن طريق المحاولة والخطأ كما في بعض الألعاب وهذا يساعد في عملية التعلم.
٤. تجعل الطفل يشعر بالرضا والسعادة عند ظهور نتيجة استجاباته على الشاشة.
٥. تسهم في إكساب الطفل مهارات متعددة.
٦. تتيح للطفل النمو العقلي عن طريق تحريك أصابعه على اللعبة.
٧. تسهم في تنمية التآزر البصري الحركي لدى الطفل.
٨. تشجيع الأطفال الخجولين على التعامل مع الألعاب الإلكترونية وتزيد من ثقته بنفسه.
٩. تنمى المهارات الخاصة باللغة العربية مثل معرفة الحروف والكتابة والاستماع والتحدث.

كما أن وجود مخاطر للألعاب الإلكترونية لا تنفي الجوانب الإيجابية لهذه الألعاب، ولكن عرض الجوانب السلبية كمحاولة لتجنب السلبيات خاصة عند تعامل الصغار معها، إلى جانب أن الشركات المصنعة لهذه الألعاب لا تفكر بتعزيز الدراسة، وتنمية المهارات التعليمية المطلوبة في نفوس الأطفال، بقدر الربح المادي عند صنع هذه الألعاب، ومن ضمن الأضرار ان الأطفال في الألعاب الرياضية يكون جسمه قويا، ولديه صحة عالية، ولا يتعرض لكثير من الأمراض الجسمية،

ويخالط الناس ولا يعيش في عزلة، وانطواء، بينما لاعب الألعاب الإلكترونية فإنه عرضة بالإصابة بآلام الظهر، والأصابع، أو انحناء الظهر، والصرع، والعزلة الاجتماعية والانطواء كما ان ألعاب البلايستيشن يمكن أن تؤثر في الطفل، فيصبح أكثر عنفاً (السنانى، ٢٠٢١، ٩٠).

كما أن اللعبة الإلكترونية ليست وسيلة تسلية فقط بل هي وسيلة تتضمن رسائل مشفرة تهدف إلى تحقيق غايات ثقافية وسياسية ودينية، كما أنها تستخدم التقنية المتقدمة في عرض الصوت والصورة والمقاطع التي تحفز على العنف والسلوك العدواني، وتفرض قواعد اللعبة على اللاعب أن يتقمص فيها أدوار معينة والانغماس في واقع معين أو التعايش مع ثقافية معينة، ويمكن القول إن ارتفاع معدلات استخدام الأطفال لهذه الألعاب الالكترونية التي تتسم بالعنف قد أدي إلى ارتفاع مستويات العدوان لدى هؤلاء الأطفال (أحمد،٢٠٢٠، ٣٢٣).

كما أن من الآثار السلبية للألعاب الإلكترونية أن الأطفال ينسون تناول وجبات الطعام أثناء ممارستهم للألعاب الإلكترونية، ويقلدون شخصية البطل بالألعاب الإلكترونية؛ فضلا عن شعورهم بعدم وجود أصدقاء لهم، واعتبار الأشخاص الوهمية في اللعبة اصدقائهم، وشعور الأطفال بآلام في الظهر والرقبة بعد ممارستهم للألعاب الإلكترونية، وكذلك ضعف حاسة البصر والسمع (أبو بكر،٢٠١٧، ٣٥١).

وقد يؤدى كثرة استخدام الألعاب الإلكترونية إلى (الأنصاري،٢٠٢٠، ٣٠٨):

١- أمراض نفسية كاضطراب النوم والقلق والتوتر والاكتئاب والانطواء وانعزال الطفل عن الأسرة والحياة الاجتماعية.

٢- أمراض العيون وضعف البصر والرؤية الضبابية وألم العينين.

٣- ضعف التحصيل العلمي والرسوب والفشل في الدراسة والعلامات المنخفضة.

٤- ظهور السلوكيات العدوانية وعدم سماع الارشادات والتوجيهات والتمرد إضافة إلى الخمول والكسل وبث روح التنافس والعدوان حتى بين الأخوة.

ه- دور معلمة رياض الأطفال في توظيف الألعاب الإلكترونية

تعتبر العملية التعليمية من أهم وأصعب المهام لأنها تهتم بإرسال المعلومات ليفهمها الطفل باستخدام أسلوب جيد، وهذه العملية مسؤول عنها كل من المعلمة في الروضة والأبوين في المنزل وهي عملية تعاونية فيما بينهم، فلا المعلمة وحدها تستطيع أن ترقى بالطفل لأعلى مستويات التعليم، ولا الوالدين قادرين على الارتقاء التام بقدر المعلومات والمحتوى التعليمي المطلوب، وعليه يجب أن يكون هناك اتصال فعال بين الجهتين من أجل أن يحصل الطفل على العلم الصحيح مصحوبا بالمعاملة السليمة التي تدفعه إلى حب العلم والتعلم (الكدش وأبو طالب،٢٠٢١، ٢٢).

كما تعتبر المعلمة في نظام التعليم التقليدي هي محور العمليـــة التعليميـــة، لذلك فهي لها وظائف معروفة ومحددة، إلا أن نظام التعليم باستخدام الألعاب الالكترونية والذي يقوم على مبدأ هام وهو تفاعل المتعلم يتطلب إحداث تحول جذرى في أدوار المعلمة المتعارف عليها في ظل التعليم التقليدي، فالتعليم اعتمادا على الأساليب التكنولوجية يعطى للطفل قدرا كبيرا من الحرية في اتخاذ القرارات التربوية المتعلقة بوضوح أهدافه بنفسه ويتلخص دور المعلمة في استخدام التكنولوجيا في التعليم لمرحلة رياض الأطفال في شرح طريقة الاستخدام، وتشجيع الطفل على التفاعل، والإبداع والابتكار (محمد،٢٠١٠، ٤٢٩).

ويوجد مجموعة من الأمور يجب على المعلمة مراعاتها عند استخدام الألعاب الإلكترونية (الدوسرى،٢٠٢٣، ٣٠٨):

١- على المعلمة أن تراعي عند اختيار الألعاب الإلكترونية تحقق الأهداف التربوية والتعليمية التي تدعم المنهج.

٢-أن تختار المعلمة اللعبة المناسبة لإمكانات الطفل الإدراكية.

٣-أن تختار المعلمة الألعاب التي تتمركز حول ميول واهتمام الطفل، وتشبع حاجاته ومتطلباته وأن تراعي المعارف السابقة له.

٤-على المعلمة تنظيم وتوزيع الوقت الزمني في الفصل، وتوضيح التعليمات، وتحديد أسلوب التقويم، والتغذية الراجعة المباشرة في اللعبة الإلكترونية.

فالمعلمة لها دور رئيس في ضمان جودة العملية التعليمية في القرن الحادي والعشرين وتحتاج إلى مستويات عالية من الكفاءة الرقمية وهناك مستويان للكفاءة الرقمية، الأول يتعلق بقدرة المعلمات على استخدام التكنولوجيا بطريقة سهلة والثاني هو التركيز التربوي حيث يجب على المعلمات الاستمرار في اتخاذ قرارات تربوية تركز على الكيفية التي يمكن بها للتكنولوجيا الرقمية أن توسع إمكانيات التعلم للطفل في المواد الدراسية ويعد التنافس الرقمي مؤشراً على استخدام المعلمات للتكنولوجيا لذلك ينبغي أن يكون تطوير المواقف الإيجابية تجاه استخدام التكنولوجيا الرقمية في التعليم إحدى الأولويات الرئيسة في تقديم برامج تعليم للمعلمات وتنفيذها (Stemberger& konrad,2021,91).

و-معوقات توظيف الألعاب الإلكترونية بمرحلة رياض الاطفال

تتعدد معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم وتتمثل في صعوبة التعرف على أدوات اللعبة بالنسبة للطفل، ولغة اللعبة الذي قد يصعب على الطفل فهمها إذا كانت اللعبة باللغة الإنجليزية، وعدم ارتباط اللعبة في بعض الأحيان بمحتوى المنهج الدراسي، وأيضا قد يكون من ضمن المعوقات عدم جاذبية اللعبة وافتقادها للواقعية، ومن جانب آخر عدم فاعلية المعلمة ودافعيتها في ابتكار طرق تعليم جديدة باستخدام الألعاب الالكترونية (السليمان،٢٠١٨، ١٨٥).

ومن الصعوبات التي قد تعيق استخدام الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال كما ذكرها الدوسري(٢٠٢٣، ٣٠٨)

١. قلة الألعاب العربية مقارنة بالألعاب الأجنبية.
٢. ضعف مهارات المعلمات الفنية في التعامل مع برامج التصميم والألعاب الإلكترونية.
٣. غياب النظرة الإيجابية من قبل بعض المعلمات تجاه التعليم الإلكتروني، وخاصة الألعاب الإلكترونية.
٤. سيناريو اللعبة قد يكون طويلاً مما يستغرق وقتاً كبيراً لكتابته وتصميمه.
٥. بعض الألعاب تتسم بالتعقيد، فتأخذ جهداً ووقتاً من المعلمة في الشرح، وفهم الطفل، والتنفيذ.

ومن معوقات استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم في مرحلة رياض الاطفال صعوبة استخدام المعلمات للألعاب الإلكترونية، أثناء عملية التعليم؛ بسبب عدم توافر وقت كافي لممارسة الألعاب التعليمية الإلكترونية أثناء الحصة لأنها محددة بمدة زمنية، وأيضا المقررات الدراسية لا تعطي الفرصة للقيام بأي أنشطة تتعلق بالألعاب الالكترونية (العنزي،٢٠٢٢، ١٠٥).

ومن معوقات توظيف المعلمة للألعاب الإلكترونية ما يأتى (جابر،٢٠٢٠، ١٦٣):

١- نقص الوقت المخصص للحصة والذي لا يكفي توضيح وشرح آلية اللعبة.
٢- صعوبة العثور على ألعاب تعليمية تناسب الأهداف التعليمية المحددة.
٣- قلة توفر أنشطة إضافية للألعاب الإلكترونية بسبب تكلفتها المادية العالية مما يجعل من الصعب على المعلمة استخدامها.
٤- بعض الألعاب تستهلك جهد ووقت المعلمة بالإضافة إلى النظرة السلبية من قبل المعلمة للتعليم القائم على الألعاب.

٥- عدم وجود شبكة إنترنت قوية وعدم توافر عدد كافي من الحواسب اللوحية.

٦- الأعداد الكبيرة داخل الفصول من أكثر الصعوبات الواضحة في استخدام هذه الألعاب.

ثانيا: الإطار الميداني

سعى البحث في هذا الجزء إلى التعرف على وجهة نظر أفراد العينة حول: تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط.

مجتمع البحث وعينته

تمثل مجتمع البحث في معلمات ومديري وموجهات رياض الأطفال بمحافظة دمياط والبالغ عددهم (١٥٣٥) فرداً وفقاً للبيانات التي تم الحصول عليها من مديرية التربية والتعليم بمحافظة دمياط للعام الدراسي (٢٠٢٢/٢٠٢٣) وتم تطبيق الاستبانة على عينة طبقية من مديري وموجهات ومعلمات رياض الأطفال بمحافظة دمياط، والجدول (١) يبين توزيع عينة البحث.

جدول(١)عينة البحث وتوزيع الاستبانة

م	مجتمع البحث	المجتمع الأصلي	النسخ الموزعة	النسخ المستردة	المستبعد	الصالح
١	مديري مؤسسات رياض الأطفال	٢٤٩	١٠٠	٨٢	٢	٨٠
٢	معلمات رياض الأطفال	١٢٦١	٢٧٠	٢٦٣	٥	٢٥٨
٣	موجهات رياض الأطفال	٢٥	٢٢	٢٠	–	٢٠
	الإجمالي	١٥٣٥	٣٩٢	٣٦٥	٧	٣٥٨

ووفقا لمعادلة كريجسى ومرجان (١٩٧٠) تبين أن عينة البحث هي (٣٤١) فرداً على الأقل، وقد تم توزيع (٣٩٢) استبانة على أفراد العينة وذلك تحسباً للهدر وتم استرداد (٣٦٥) منهم (٧) استبانات غير مكتملة وبالتالي أصبحت عدد الاستبانات الصالحة للمعالجة الإحصائية (٣٥٨) استبانة.

أداة البحث

تمثلت أداة البحث في استبانة للوقوف على تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وقد تم تطبيق الاستبانة على أفراد العينة وفيما يأتي توضيح نتائج تطبيق الأداة على أفراد العينة.

جدول (٢) التكرارات والنسب المئوية والمتوسطات الحسابية والانحراف المعياري لآراء أفراد عينة الدراسة، في تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط

م	العبارات	الرأي						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اتجاه العبارة	الترتيب
		موافق		الى حد ما		غير موافق					
		ت	%	ت	%	ت	%				
١	حدوث خلاف بين الأطفال أثناء استخدامهم الألعاب الإلكترونية.	٢٠٧	٥٧.٧	١٢٧	٣٥.٤	٢٤	٦.٧	٢.٥١	٠.٦١	موافق	٥
٢	إهمال الأطفال لواجباتهم	١٥٨	٤٤	١٧٩	٤٩.٩	٢١	٥.٨	٢.٣٨	٠.٦٠	موافق	١٤
٣	ضعف قدرة الطفل على التركيز أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية في الروضة.	١٤٤	٤٠.١	١٩٤	٥٤	٢٠	٥.٦	٢.٣٥	٠.٥٨	موافق	١٥

م	العبارات	الرأي						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اتجاه العبارة	الترتيب
		موافق		الى حد ما		غير موافق					
		ت	%	ت	%	ت	%				
٤	ضعف قدرة المعلمة على توظيف الألعاب الإلكترونية وقت الحصة.	١٣١	٣٦.٥	١٨٢	٥٠.٧	٤٥	١٢.٥	٢.٢٤	٠.٧٠	الي حد ما	١٧
٥	الاعتماد على طرق التعلم التقليدية في الروضة.	١٥٣	٤٢.٦	١٥٩	٤٤.٦	٤٦	١٢.٨	٢.٣٠	٠.٦٨	الي حد ما	١٦
٦	قلة توافر الألعاب الإلكترونية المناسبة للأطفال.	١٦٦	٤٦.٢	١٧٠	٤٧.٤	٢٢	٦.١	٢.٤٠	٠.٦٠	موافق	١٣
٧	قلة عدد الألعاب الإلكترونية المتاحة باللغة العربية التي يمكن استخدامها في مادة اللغة العربية والرياضيات	٢٠٧	٥٧.٧	١٣٩	٣٨.٧	١٢	٣.٣	٢.٥٤	٠.٥٦	موافق	٣
٨	صعوبة ضبط وإدارة القاعات عند استخدام الألعاب الإلكترونية.	١٧٤	٤٨.٥	١٦٥	٤٦	١٩	٥.٣	٢.٤٣	٠.٥٩	موافق	١٢

م	العبارات	الرأي						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اتجاه العبارة	الترتيب
		موافق		الى حد ما		غير موافق					
		ت	%	ت	%	ت	%				
٩	صعوبة توافر شبكة إنترنت قوية بالروضات والتي تعيق استخدام الكثير من الألعاب الإلكترونية.	٢٠٥	٥٧.١	١٣٢	٣٦.٨	٢١	٥.٨	٢.٥١	٠.٦١	موافق	٥ مكرر
١٠	النظرة السلبية للألعاب الإلكترونية على أنها نشاط غير مهم.	١٨٣	٥١.٠	١٤٨	٤١.٣	٢٧	٧.٥	٢.٤٤	٠.٦٣	موافق	١١
١١	ضعف تدريب المعلمات بكيفية دمج الألعاب الإلكترونية في عملية التعلم داخل الروضة.	١٨٩	٥٢.٦	١٤٥	٤٠.٤	٢٤	٦.٧	٢.٤٦	٠.٦٢	موافق	٩
١٢	عجز بعض الروضات في تدريب معلمات رياض الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال	١٩٧	٥٤.٩	١٤٢	٣٩.٦	١٩	٥.٣	٢.٥٠	٠.٦٠	موافق	٧

م	العبارات	الرأي						المتوسط الحسابي	الانحراف المعياري	اتجاه العبارة	الترتيب
		موافق		الى حد ما		غير موافق					
		ت	%	ت	%	ت	%				
١٣	إصابة الأطفال ببعض الأضرار نتيجة الجلوس لفترات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية	٢١٠	٥٨.٥	١٣٧	٣٨.٢	١١	٣.١	٢.٥٦	٠.٥٦	موافق	١
١٤	ظهور السلوك العدواني لدى الأطفال نتيجة عدم اختيار الألعاب بعناية.	١٨١	٥٠.٤	١٥٨	٤٤	١٩	٥.٣	٢.٤٥	٠.٦٠	موافق	١٠
١٥	صعوبة توفير ألعاب إلكترونيه مناسبة لكل المناهج برياض الأطفال	٢٠٦	٥٧.٤	١٤٤	٤٠.١	٨	٢.٢	٢.٥٥	٠.٥٤	موافق	٢
١٦	ضعف التوعية بأهمية التطبيقات الإلكترونية في التعلم.	١٩٢	٥٣.٥	١٥١	٤٢.١	١٥	٤.٢	٢.٤٩	٠.٥٨	موافق	٨
١٧	ضعف مناسبة بعض الألعاب الإلكترونية لطبيعة وخصائص الأطفال	١٩٩	٥٥.٤	١٤١	٣٩.٣	١٨	٥.٠	٢.٥١	٠.٥٩	موافق	٤
	المحور ككل							٤١.٦٢	٥.٣٧		

وباستقراء جدول (٢) يتضح ما يأتي:

جاءت العبارة (13) " **إصابة الأطفال ببعض الأضرار نتيجة الجلوس لفترات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية**" في المرتبة الأولى حيث أن المتوسط الحسابي (٢,٥٦) والانحراف المعياري (٠,٥٦) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، وذلك بسبب كثرة الجلوس امامها لفترات طويلة لما تحتويه من مواد جاذبة تجذبهم لفترات طويلة، وهذا يختلف مع دراسة عباس(٢٠١٨) والتي توصلت إلى أن أفراد عينة البحث يمارسون اللعب بالألعاب الإلكترونية أيام العطل، ويلعبون بواقع أقل من ساعة في اليوم، حيث إن أباءهم يمنعونهم من ممارسة الألعاب الإلكترونية أيام الدراسة والامتحانات وبالتالي لا يوجـــد تـــأثير للألعاب الإلكترونية على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، إذا استخدمت بشكل مناسب.

جاءت العبارة (١٥) "**صعوبة توفير ألعاب إلكترونيه مناسبة لكل المناهج برياض الأطفال** " في المرتبة الثانية، حيث أن المتوسط الحسابي (٢,٥٥) والانحراف المعياري لها (٠,٥٤) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، وهذا ما يؤكد على أن صعوبة توفر ألعاب إلكترونية مناسبة لكل المناهج برياض الأطفال لأن أغلب الألعاب الإلكترونية مصممة بهدف الربح وليس بهدف تعليمي وقائمة على التسلية واللعب وغير مطابقة للمناهج التعليمية.

جاءت العبارة (٧) "**قلة عدد الألعاب الإلكترونية المتاحة باللغة العربية التي يصعب استخدامها في تدريس مادة اللغة العربية والرياضيات**" في المرتبة الثالثة، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٤٥) والانحراف المعياري (٠,٥٦)وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، وهذا يتفق مع ما أكدت عليه دراسة صقر(٢٠١٨) والتي توصلت إلى أن من معوقات استخدام هذه الألعاب هو قلة توافر الألعاب

الإلكترونية التي تتماشى مع طبيعة المناهج وأيضا قلة الأجهزة الإلكترونية أو الأجهزة اللوحية اللازمة لاستخدام الألعاب الإلكترونيـــة في الروضات.

وجاءت العبارة (١٧)" **ضعف مناسبة بعض الألعاب الإلكترونية لطبيعة وخصائص الأطفال**" في المرتبة الرابعة، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٥١) والانحراف المعياري (٠,٥٩)، وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، حيث توجد أنماط مختلفة للأطفال ومعظم الألعاب الإلكترونية لا تتناسب مع أنماط الأطفال المختلفة.

وجاءت استجابة أفراد العينة نحو العبارة (١): "**حدوث خلاف بين الأطفال أثناء استخدامهم الألعاب الإلكترونية**" في المرتبة الخامسة، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٥١) والانحراف المعياري (٠,٦١) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على أن حدوث خلاف بين الأطفال أثناء استخدامهم الألعاب الإلكترونية ويؤدى إلى عدم سيطرة المعلمة على الأطفال أثناء ممارسة الألعاب الإلكترونية.

وجاءت العبارة (٩) "**صعوبة توافر شبكة إنترنت قوية بالروضات والتي تعيق استخدام الكثير من الألعاب الإلكترونية**" في المرتبة الخامسة حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٥١) والانحراف المعياري (٠,٦١) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، وتؤكد اتفاق أفراد العينة على أنه توجد صعوبة توافر شبكة إنترنت قوية بالروضات والتي تعيق استخدام الكثير من الألعاب الالكترونية

وجاءت العبارة (١٢) "**عجز بعض الروضات في تدريب معلمات رياض الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال**" في المرتبة السابعة، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٥٠) والانحراف المعياري (٠,٦٠) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، وهذا يؤكد على عجز بعض الروضات في تدريب

معلمات رياض الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال وقلة وعى المعلمات بأهمية توظيف التكنولوجيا في مجال رياض الأطفال واعتمادهم على الطرق النمطية في التعلم وهذا ما يتفق مع دراسة سليمان(٢٠١٨) التي تؤكد على وجود عدد من التحديات التي تواجه المعلمات أثناء توظيف الألعاب الالكترونية.

وجاءت استجابة أفراد العينة نحو العبارة (١٦) " **ضعف التوعية بأهمية التطبيقات الإلكترونية في التعلم**" في المرتبة الثامنة، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٤٩) والانحراف المعياري (٠,٥٨)، وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، مما يؤكد على ضرورة الاهتمام بتوعية المعلمات بأهمية الألعاب الإلكترونية في التعليم.

وجاءت العبارة (11) "**ضعف تدريب المعلمات بكيفية دمج الألعاب الإلكترونية في عملية التعلم داخل الروضة** " في المرتبة التاسعة، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٥١) والانحراف المعياري (٠,٦١) حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٤٦) والانحراف المعياري (٠,٦٢) ، وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على ضعف تدريب المعلمات بكيفية دمج الألعاب الإلكترونية وقلة البرامج المقدمة لهن في عملية استخدام الألعاب الإلكترونية للتعلم داخل الروضة؛ حيث إن تدريب المعلمات على توظيفها كنوع من أنواع الاستراتيجيات التعليمية يسهم بشكل كبير في التعلم.

وجاءت العبارة (١٤) "**ظهور السلوك العدواني لدى الأطفال نتيجة عدم اختيار الألعاب بعناية**" في المرتبة العاشرة، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٤٥) والانحراف المعياري (٠,٦٠) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق) مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على ظهور السلوك العدواني لدى الأطفال نتيجة عدم اختيار الألعاب بعناية لان هناك بها بعض الألعاب العدوانية التي يحتفظ بها الطفل

في ذاكرته وقد يستخدمها في مواقف اخري وتجعله أكثر عدوانية وهذا ما أكدت علية دراسة عثمان(٢٠١٨) بضرورة تفعيل دور هيئات الرقابة الحكومية المختصة في مراقبة ما يطرح بالأسواق من هذه الألعاب وكيفية ممارستها بصورة صحيحة حتى لا تؤثر على سلوك الأطفال.

وجاءت العبارة (١٠) "**النظرة السلبية للألعاب الإلكترونية على أنها نشاط غير مهم**" في المرتبة الحادية عشر، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٤٤) والانحراف المعياري (٠,٦٣) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق) مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على وجود نظرة سلبية تجاه الألعاب الإلكترونية واعتبارها نشاط غير مهم ومجرد وسيلة تسلية فقط.

وجاءت العبارة (٨) "**صعوبة ضبط وإدارة القاعات عند استخدام الألعاب الإلكترونية**" في المرتبة الثانية عشر، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٤٣) والانحراف المعياري (٠,٥٩) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على وجود صعوبة في ضبط وإدارة القاعات عند استخدام الألعاب الإلكترونية وذلك بسبب ضعف تدريب المعلمات على توظيف استراتيجية الألعاب الإلكترونية في التعلم وصعوبة إدارة الصف.

وجاءت العبارة (٦) "**قلة توافر الألعاب الإلكترونية المناسبة للأطفال**" في المرتبة الثالثة عشر، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٤٠) والانحراف المعياري (٠,٦٠) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على قلة توافر الألعاب الإلكترونية المناسبة للأطفال لأن هدفها في البداية ليس التعلم ولكن هي تطبيقات استخدمت بهدف الربح للشركات التي قامت بتصميمها.

وجاءت العبارة (٢) "**إهمال الأطفال لواجباتهم**" في المرتبة الرابعة عشر، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٣٨) والانحراف المعياري (٠,٦٠) وكانت استجابة عينة

البحث في الاتجاه (موافق)، مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على أن الأطفال يهملون واجباتهم بسبب انشغالهم بممارسة الألعاب التي تجذبهم عن أداء الواجبات المنزلية.

وجاءت العبارة (٣) "**ضعف قدرة الطفل على التركيز أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية في الروضة**" في المرتبة الخامسة عشر، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٣٥) والانحراف المعياري (٠,٥٨) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق)، مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على ضعف قدرة الطفل على التركيز أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية في الروضة لما بها من مؤثرات بصرية وسمعية تجذب انتباه الأطفال لذلك على المعلمة معرفة كيفية توظيفها كنوع من الوسائل التعليمية.

وجاءت العبارة (٥) "**الاعتماد على طرق التعلم التقليدية في الروضة**" في المرتبة السادسة عشر، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٣٠) والانحراف المعياري (٠,٦٨) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق إلى حد ما)، مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على أن المعلمات يوظفن طرق التعلم التقليدية اعتقاداً منهم أنها أبسط في توظيفها وأنها تسهم في تعلم الأطفال بشكل أكبر.

وجاءت العبارة (٤) "**ضعف قدرة المعلمة على توظيف الألعاب الإلكترونية وقت الحصة**" في المرتبة الأخيرة، حيث جاء المتوسط الحسابي (٢,٢٤) والانحراف المعياري (٠,٧٠) وكانت استجابة عينة البحث في الاتجاه (موافق الى حد ما)، مما يؤكد على اتفاق أفراد العينة على ضعف قدرة المعلمة على توظيف الألعاب الإلكترونية وقت الحصة لان المنهج الدراسي طويل لا يعطى مساحة لتوظيف الألعاب الإلكترونية.

مما سبق يمكن عرض أهم تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وهي:

- إصابة الأطفال ببعض الأضرار نتيجة الجلوس لفترات طويلة أمام الأجهزة الإلكترونية.
- صعوبة توفير ألعاب إلكترونية مناسبة لكل المناهج برياض الأطفال.
- قلة عدد الألعاب الإلكترونية المتاحة باللغة العربية التي يصعب استخدامها في تدريس مادة اللغة العربية والرياضيات.
- قلة عدد الألعاب الإلكترونية المتاحة باللغة العربية التي يصعب استخدامها في تدريس مادة اللغة العربية والرياضيات.
- ضعف مناسبة بعض الألعاب الإلكترونية لطبيعة وخصائص الأطفال.
- حدوث خلاف بين الأطفال أثناء استخدامهم الألعاب الإلكترونية.
- صعوبة توافر شبكة إنترنت قوية بالروضات والتي تعيق استخدام الكثير من الألعاب الإلكترونية.
- عجز بعض الروضات في تدريب معلمات رياض الأطفال على استخدام الألعاب الإلكترونية في تعليم الأطفال.
- ضعف التوعية بأهمية هذه التطبيقات الإلكترونية في التعلم.
- ضعف تدريب المعلمات بكيفية دمج الألعاب الإلكترونية في عملية التعلم داخل الروضة.
- ظهور السلوك العدواني لدى الأطفال نتيجة عدم اختيار الألعاب بعناية.
- النظرة السلبية للألعاب الإلكترونية على أنها نشاط غير مهم.
- صعوبة ضبط وإدارة القاعات عند استخدام الألعاب الإلكترونية.
- قلة توافر الألعاب الإلكترونية المناسبة للأطفال.

- إهمال الأطفال لواجباتهم.
- ضعف قدرة الطفل على التركيز أثناء استخدام الألعاب الإلكترونية في الروضة.
- الاعتماد على طرق التعلم التقليدية في الروضة.
- ضعف قدرة المعلمة على توظيف الألعاب الإلكترونية وقت الحصة.

ثالثاً: سبل مقترحة لمواجهة تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط.

توصل البحث من خلال الإطار النظري والميداني إلى وجود مجموعة من التحديات التي تعوق توظيف الألعاب الإلكترونية بمؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وفيما بعض سبل مقترحة لمواجهة تحديات توظيف الألعاب الإلكترونية في مؤسسات رياض الأطفال بمحافظة دمياط وهي:

١. تعزيز قدرات الموارد البشرية والمادية بمؤسسات رياض الأطفال بما يهدف إلى دعم توظيف الألعاب الإلكترونية.
٢. تعظيم الاستفادة من تكنولوجيا المعلومات والاتصالات في عملية التوظيف التربوي للألعاب الإلكترونية.
٣. تطوير المناهج من حيث المضمون من أجل تقديم أنشطة إثرائية للطفل تتناسب مع عصر التكنولوجيا وتسهم في جعل الطفل مواكب لعصر المعرفة وقادر على التفكير والابتكار.
٤. زيادة الاهتمام بمعلمات الروضة وتدريبها على كل ما هو جديد للتمكن من التوظيف التربوي للألعاب الإلكترونية وتفعيل آليات التنشئة التكنولوجية للطفل.
٥. توفير أجهزة تكنولوجية تساعد الطفل في فهم الاحداث البعيدة عنه.

٦. توفير حوافز مادية ومعنوية للمعلمات تساعدهم في تفعيل الألعاب الإلكترونية في تعلم الأطفال.
٧. نشر الوعي لدى أولياء الأمور بأهمية توظيف الألعاب الإلكترونية في العملية التعليمية.
٨. تنمية الاتجاهات الإيجابية تجاه الألعاب الإلكترونية بمؤسسات رياض الأطفال.
٩. ضرورة اهتمام مؤسسات رياض الأطفال بتوظيف التكنولوجيا لتحسين عملية التعلم.
١٠. تطوير البنية التحتية التعليمية وخاصة مرحلة رياض الأطفال من خلال توفير الوسائل والبرامج الإلكترونية التي تخدم العملية التعليمية.
١١. توفير أجهزة ولوحات إلكترونية تناسب جميع الأطفال.
١٢. ضرورة تخصيص ميزانية لتوفير الألعاب الإلكترونية في مرحلة رياض الأطفال.
١٣. توفير دليل للمعلمات يوضح لهم كيفية التعامل مع المستحدثات التكنولوجية والبرامج الإلكترونية وكيفية توظيفها لتحسين عملية التعلم.
١٤. ضرورة تبنى وزارة التربية والتعليم توفير تطبيقات وألعاب إلكترونية تعليمية ملائمة لمناهج رياض الأطفال وتدريب المعلمات على تلك التطبيقات.
١٥. ربط المؤسسات التربوية بشبكات المعلومات الحديثة.
١٦. تطوير المناهج التعليمية وتطوير أساليب التدريس.
١٧. تدريب الطلاب المعلمين في كلية التربية تخصص رياض الأطفال على مهارة التعامل مع الألعاب التعليمية الإلكترونية.

المراجع

ابن صقر، أبرار بنت عبد العزيز، وعبد المقصود، ناهد فهمي (٢٠١٩). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمي الصفوف الأولية، **المجلة الدولية للتعليم** بالإنترنت، المجلد الأول، جمعية التنمية التكنولوجية والبشرية، ٧-٣٤.

أبو بكر، منى محمود عبد اللطيف (٢٠١٧). تصور مقترح لمواجهة ادمان الألعاب الإلكترونية في المرحلة الابتدائية بالمملكة العربية السعودية على ضوء خبرتي كل من الولايات المتحدة الامريكية وكوريا الجنوبية، **مجلة التربية المقارنة والدولية**، ٣(٧)، الجمعية المصرية للتربية المقارنة والإدارة التعليمية ،٣٠٥-٣٩٧.

أحمد، حنان أبو المعارف(٢٠٢٠). إساءة استخدام الألعاب الإلكترونية وعلاقته بسلوكيات التنمر لدى الأطفال في مرحلة رياض الأطفال في ضوء بعض المتغيرات الديموجرافية، **مجلة الطفولة والتربية**،١٢(٤٣)، جامعة الإسكندرية، ٣١٥-٣٧٩.

الأنصاري، رفيدة بنت عدنان حامد(٢٠٢٠). الألعاب الإلكترونية ومدى تأثيرها في تكوين ثقافة الطفل، **مجلة مركز بابل للدراسات الإنسانية**، ١(١)، جامعة بابل،٣٠١-٣٢٢.

بهنسي، دعاء حمدي عبد الحميد(٢٠٢١). تصميم الألعاب الإلكترونية لأثراء العملية التعليمية، **مجلة العمارة والفنون والعلوم الإنسانية**، عدد خاص، الجمعية العربية للحضارة والفنون الاسلامية ،٨٩٦-٨٧٨.

جابر، سامر(٢٠٢٠). دمج الألعاب الإلكترونية في التعليم، **المجلة الدولية للعلوم التربوية والنفسية**، (٤٩)، الأكاديمية العربية للعلوم الإنسانية والتطبيقية،١٥٩-١٦٧.

جاسم، مشتاق نعمة (٢٠١٩). دور الألعاب الإلكترونية في تنمية قدرات أطفال الروضة وفق متطلبات العصر من وجهة نظر معلمات الروضة، **المجلة الدولية للعلوم الإنسانية والاجتماعية**، (٩)، كلية العلوم الإنسانية والاجتماعية ،١٠٨-١٢٢.

جعفر، أسماء مصطفى حسين(٢٠٢٠). متطلبات توظيف الألعاب الإلكترونية لتحقيق تميز معلمات رياض الأطفال، رسالة ماجستير غير منشورة، كلية التربية، جامعة دمياط.

الدهشان، جمال على خليل، وسويلم، محمد محمد غنيم(٢٠٢١). مخاطر إدمان التلاميذ للألعاب الالكترونية القتالية وأساليب مواجهتها: دراسة ميدانية، **العلوم التربوية**،٢٩(١)، جامعة القاهرة، ١-٥٧.

الدوسري، بتلا حسن عجب(٢٠٢٣). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في البرنامج اليومي بالروضة من وجهة نظر المعلمات، **المجلة العربية للعلوم والثقافة**،٦(٢٤)، المؤسسة العربية للتربية والعلوم والآداب ،٣٠١-٣٢٨.

سالم، فاطمة عطية عمران (٢٠٢١). تصور مقترح لتفعيل دور معلمة الروضة في تنمية التكنولوجيا الرقمية للطفل في ظل الأزمات المعاصر، **مجلة جامعة جنوب الوادي الدولية للعلوم التربوية**، (٧) جامعة جنوب الوادي، ٤٧٦-٥١٠.

السليمان، بدر سلمان حمد (٢٠١٨). تفعيل استخدام الألعاب الإلكترونية التعليمية في المناهج الدراسية: المعوقات والممكنات من وجهة نظر معلمي المدارس السعودية، **مجلة تكنولوجيا التربية**، (٣٥)، جامعة الملك عبد العزيز،١٨٠-١٩٩.

السنانى، بدر بن سالم بن جميل(٢٠٢١). الإدمان الناعم: الألعاب الإلكترونية وذكاء الأطفال الاجتماعي، **المجلة العربية للعلوم التربوية والنفسية**،٥(٢٣)، جامعة التقنية والعلوم التطبيقية –الرستاق–سلطنة عمان، ٧٣-١١٢.

صقر، عزيزة عبد العزيز (٢٠١٨). واقع استخدام الألعاب الإلكترونية في التعليم مهارات الفن التشكيلي من وجهة نظر معلمي رياض الأطفال، **المجلة العلمية لكلية رياض الأطفال**،٤(٣)، جامعة المنصورة،٢٢٣-٢٨٠.

الطيبانى، علا محمد زكى(٢٠٢١). برنامج ألعاب إلكترونية لتحسين بعض الوظائف التنفيذية للأطفال ذوي الشلل الدماغي. **مجلة البحوث ودراسات الطفولة**، ١(٦)، جامعة بنى سويف، ٦٣٦-٧١٥.

طلبه، ساره عيد محمد(٢٠٢١). أثر برنامج قائم على تكنولوجيا الحاسب الآلي في تنمية عادة التساؤل وطرح المشكلات لدي طفل الروضة. مجلة **بحوث ودراسات الطفولة**، ١(٦)، جامعة بنى سويف،٣٧٣- ٤٠٢.

عباس، رنا فاضل(٢٠١٨). الألعاب الإلكترونية وأثرها على مستوى التحصيل الدراسي لدى طلبة المرحلة المتوسطة، **مجلة البحوث التربوية والنفسية**، (٥٩)، وزارة التعليم العالي والبحث العلمي مركز البحوث النفسية ،٣٠٣-٣٢٩.

عبد الرحيم، دعاء محمد سيد(٢٠١٥). فاعلية استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في تدريس الدراسات الاجتماعية لتلاميذ الصف الخامس الابتدائي بينبع لتنمية مهارات التفكير البصري المكاني. **المركز العربي للتعليم والتنمية**،٢٢(٩٩)، جامعة طيبة، ٣٣٨-٢٨٥.

عثمان، أماني خميس محمد (٢٠١٨). أثر الألعاب الإلكترونية على سلوكيات أطفال المرحلة الابتدائية العليا. **مجلة كلية التربية**، ٣٤(١)، جامعة أسيوط، ١٢٦ -١٦٠.

العنزي، نهلى موسى(٢٠٢٢). معوقات استخدام الألعاب التعليمية الإلكترونية في التعليم من وجهة نظر معلمات الطفولة المبكرة، **المجلة العلمية لتربية الطفولة المبكرة**، ١(٢)، مؤسسة تربية الطفولة المبكرة،٩٤-١١٩.

قويدر، مريم (٢٠٢٢). ممارسة الألعاب الإلكترونية وأثرها على المستوى الفكري والثقافي لدى الأطفال، **مجلة الحكمة للدراسات الفلسفية**، (٣)، مؤسسة كنوز الحكمة للنشر والتوزيع ،١١٨٣-١٢٠٤.

الكدش، ولاء محمد عبد العزيز، وأبو طالب، رشا على عزب(٢٠٢١): **طرق تعليم الطفولة المبكرة**، دار العلا للنشر والتوزيع، دولة الامارات.

الكردي، عزيزة أحمد مصطفى أحمد(٢٠٢١). فاعلية استخدام كتاب إلكتروني لتنمية بعض مفاهيم علوم الحياة لدى طفل الروضة في ضوء وثيقة معايير جودة التعليم لمرحلة رياض الأطفال، **مجلة الطفولة والتربية**،١(٤٦)، جامعة الإسكندرية،١٧-٧٦.

محمد، سحر توفيق محمد نسيم (٢٠١٠). أدوار معلمات رياض الأطفال في التعليم الإلكتروني ومعوقات تطبيقه من وجهة نظرهن، **مجلة الطفولة والتربية**، ٢(١،٢)، جامعة الاسكندرية، ٣٩٣-٤٧٨.

محمد، عبير صديق أمين (٢٠١٨). الطفولة المبكرة بين الألعاب التعليمية التقليدية والإلكترونية، **العلوم التربوية**، ٢٦(٤)، جامعة القاهرة،١٧٢-١٨٩.

Al Mohtadi ,Reham ; Aldarabah ,Intisar Turki, & Jwaifell ,Mustafa (2019). Effectiveness of Instructional Electronic Games in Acquisition of

Geometry Concepts Among Kindergarten Children, **Research on Humanities and Social Sciences**, 9(12),Al-Hussein Bin Talal,144-150.

Al Natour, Amal Shehadeh, & Hijazi, Dima (2018). The Impact of Using Electronic Games on Teaching English Vocabulary for Kindergarten Students, **US-China Foreign Language**, 16(4), Yarmouk University,193-205.

Al Zeer, Aisha (2017). Effectiveness of using mind. Map in developing geometry concepts for kindergarten children, **Journal of ALAM Alterbiah**, 18(58),1-34

Etman, Ali Abd Eltawab Mohamed ,&Omar, Sahar Mansour Sayed (2023). The educational role of the family in enhancing the interrectual security of the child from dangers of electronic games in the city of Najran, **Journal of positive school psychology,**7(1)**,**1170-1184.

Flynn, Rachel m, & Richert, Rebekah A,& Wartella ,Ellen (2019). Play in digital world. Hoe interactive digital games shape the lives of children, **American journal of play,** 12(1), ,54-73.

Stemberger, Tina, & konrad, Sonja cortar (2021). Attitudes towards using difital technologies in education as an important factor in developing digital competence: The case of solvenian student teachers, **IJET,** 16(14), University of primorska, 83- 98.